

The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In using CD-I discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen
- **Action Button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor
- **Action Button Two** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-I player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-I titles.

In storing and handling your CD-I program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-I disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.

810 0080



LINK™

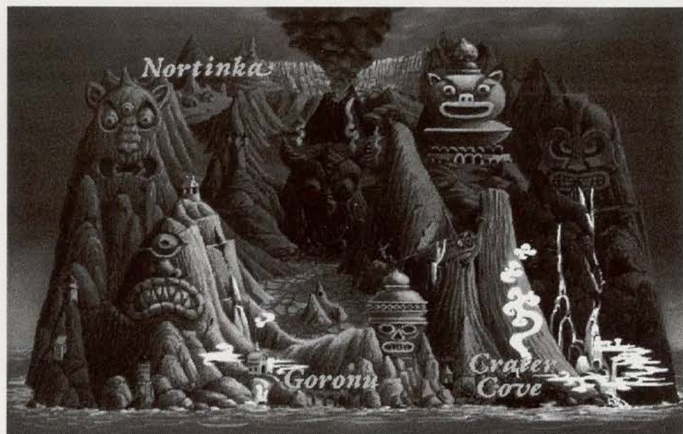
THE FACES OF EVIL

A NEW INTERACTIVE ANIMATED ADVENTURE

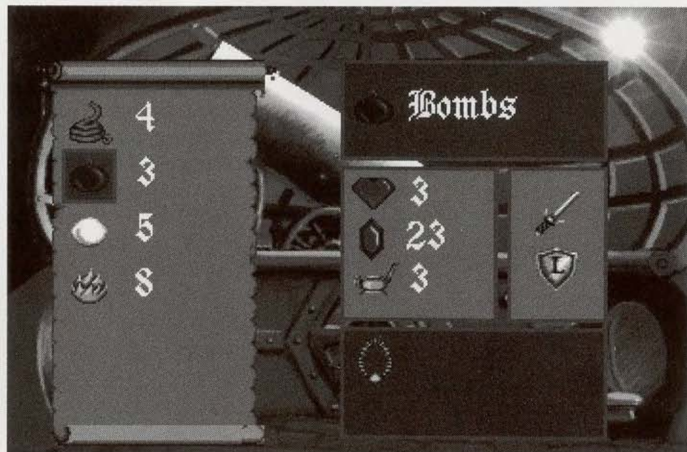
PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE

A



B



INDEX

How To Play

Your Quest

Koridai has fallen to Ganon and his evil friends! The gentle islanders are being transformed into blood-thirsty warriors. As you speed towards Koridai on Gwonam's magic carpet, you have only one thought: find Ganon and defeat him. Restore the peace and liberate the citizens of Koridai!

To begin your journey, press Button Two when you see the map of the island. This will make the Overworld Menu appear. From here, you can choose to start a game, save a game in progress, load an old game, quit or ask for some help from Link.

Choose an Area to Explore (A)

Gwonam is about to drop you off somewhere in Koridai. Where would you like to go? When you begin your quest, three areas lie open before you: Nortinka, Goronu and Crater Cove.

Tell Gwonam where you'd like to start by moving the cursor over one of the three open areas and pressing Button One. Once you've done this, you're on the ground and ready to explore.

Going Equipped

You didn't have much time to pack as you left the castle, so you begin your quest with just the bare necessities.

The Sword Attack by pressing Button One to strike enemies. It is rumored that hidden in Koridai are ways to make your sword fire deadly Power Blasts.

The Shield When an enemy throws a weapon, you can use the shield to defend yourself. When you stop moving, you automatically lift the shield while standing or crouching.

Ganon's minions are guarding other items that you need to complete your quest, but you can bet that they won't surrender them without a good fight. Some helpful tools are available, for a price, at Morshu's shop in Goronu.

Bombs Most enemies fall when hit by a bomb or its fragments. You may also find bombs useful for blowing up some obstacles that block your path. Morshu sells a pack of three bombs for 20 rubies.

Ropes Use these for climbing. Their hooks will sink into many wooden surfaces, like tree limbs and flooring, but they can't penetrate most stone. Three-packs of ropes sell for 10 rubies.

Lamp Oil Ganon's evil has darkened many areas of Koridai. Unless you find a lamp, you'll spend much of your quest wandering in the blackness. Once you have a lamp, you'll need a good supply of oil to keep it burning. At five rubies for three portions, lamp oil is cheap. Some of the natives talk of a magic lantern that burns without oil, but no one seems to know where to find it.

Some of Ganon's henchmen are tougher than others. Your sword won't work on all enemies, but they all have some vulnerability. If the sword doesn't damage them, try using any items you may have on these brutes.

Rubies

How do you earn the rubies that Morshu wants? Koridai is crawling with Dairas, Moblin Spearthrowers and other soldiers of Ganon. Destroy them, and they drop any rubies or items they may have been carrying. Blue rubies are worth ten, green are worth five and red have a value of one. To pick up the gems, strike them with your sword before they disappear. Some of the tools you may find require rubies each time you use them, so keep track of your finances.

The Magic Pouch (B)

With the Magic Pouch, you never run out of space to store your supplies. If you're walking around Koridai and would like to see what is currently in the pouch, crouch down and press Button Two.

You can use any of the items shown in the box on the left side of the screen. The name of the item that is currently ready to be used is in the upper right area. The middle boxes on the right show the maximum number of Life Hearts (see page 7) you can currently have, the number of rubies you carry, the amount of lamp oil you have, and the types of sword and shield you are using. The bottom right area shows items that you are carrying but cannot yet use. You may be able to exchange these items for useful tools.

To use an item, select it on the Magic Pouch screen by moving the joystick, press Button Two to close the pouch, then press Button Two again while you're standing.

Moving Around Koridai

Once you're on the ground, use the joystick to move around. You can walk, crouch, climb or even duck-walk. Here are a few hints to make speeding across the island a little easier.

Doors and Passageways

In Koridai, you're never too far from an entrance or exit. To go through a passage, stand in front of it and press Button Two. Some doorways may be difficult to find, others have been blocked by falling rocks or other barriers, and still others may be locked. But where there's a lock, there's usually a key nearby...



The Triforce Each of the areas of Koridai has two Triforces — one near the point at which you begin and one hidden deep inside.

Striking any Triforce with your sword will take you back to the map. If you can find the second Triforce in each area, striking it will not only return you to the map, but may cause other areas of Koridai to open up.

Conversation There are still a few friendly Koridians left. Luckily, you had time to pack your Smart Sword. It won't hurt your friends. Striking kind-hearted Koridians makes them talk. Listen closely to what they have to say — it may help you in your quest. Some may even give you useful tools.

Life Hearts

Your health is measured in Life Hearts. The number of Life Hearts you currently have is shown in the upper left corner of the screen when you are walking around the island. Although you begin the game with only three hearts, there are ways to get more. Each time you are injured, you lose at least one-half of a heart.

When you enter an area of Koridai, you have three lives to complete it. The first two times you run out of Life Hearts, you will be given the option of continuing from near the point where you lost your last heart. When you lose all of your hearts for the third time, Gwonam picks you up and returns you to the map. If you re-enter the area, you must start from the beginning. Returning to the map restores all of your Life Hearts and replenishes any lost lives. Even if you lose your third life, you still keep any items or rubies you may have picked up in the area.

Saving and Loading Games

Once you've made some progress in your quest, you may want to save your game. To do this, return to the map and bring up the Overworld Menu by pressing Button Two. Select SAVE GAME and save by one of the three names available: Game One, Game Two or Game Three. **Remember which name you give your saved game.** If you save a different game using the same name, the game you saved first will be lost.

If you'd like to resume playing an old game, select LOAD GAME from the Overworld Menu and choose the game you'd like to load. If you are playing a game when you load, any unsaved progress in the current game will be forgotten, so make sure you save before loading if you want to keep your progress.

It's a good idea to save your game often.

NEWS FLASH!

Zelda Is Missing!

Rumors are circulating that while you have been traveling to Koridai, Zelda has disappeared from the Palace! Could it be that Ganon has used his magical powers to kidnap her? You'd better get to work. Find Ganon, rescue Zelda and become the hero of Koridai!

QUICK REFERENCE

To:	Do This:
Swing or fire your sword	Press Button One
To crouch down	Move the joystick or trackball down
Open or close the Magic Pouch	Crouch down and press Button Two
Go through a door or passageway	Stand in front of it and press Button Two
Use an item	Select it from Magic Pouch, stand and press Button Two
Start, save, load or quit the game	Go to map and press Button Two

Produced by Dale DeSharone, Inc.

COMMENT JOUER

VOTRE QUETE

Koridai a capitulé et s'est rendu à Ganon et à ses diaboliques amis ! Les inoffensifs insulaires ont été transformés en guerriers assoiffés de sang. En vous précipitant vers Koridai sur le tapis volant de Gwonam, vous n'avez qu'une idée en tête : trouver Ganon et le vaincre. Votre mission consiste à restaurer la paix et à libérer les habitants de Koridai.

Pour commencer votre voyage, appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande lorsque vous voyez la carte de l'île. Ceci fera apparaître le Menu du Monde Du-Dessus. Celui-ci vous propose différents choix qui vous permettent de commencer une partie, sauver une partie en cours, charger une partie déjà enregistrée, quitter ou encore demander de l'aide à Link.

CHOISISSEZ UNE ZONE A EXPLORER (A)

Gwonam est sur le point de vous déposer quelque part sur Koridai. Où voulez-vous aller ? Lorsque vous commencez votre quête, vous avez le choix entre trois régions : Nortinka, Goronu et Crater Cove.

Indiquez à Gwonam l'endroit de votre départ en déplaçant le curseur au-dessus d'une des trois régions et en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande. A partir de là, vous vous retrouvez sur le terrain, prêt à en explorer chaque recoin.

PARTEZ BIEN ÉQUIPÉ !

Vous n'avez pas vraiment eu le temps de faire vos valises avant de quitter le château. C'est pourquoi vous commencez votre aventure avec le strict minimum.

L'Épée - Attaquez et frappez vos ennemis en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande. Il paraît qu'il existe un moyen secret, caché quelque part sur Koridai, qui permettrait à votre épée de se transformer en arme de tir à la puissance de feu mortelle...

Le Bouclier - Lorsqu'un ennemi vous tire dessus, vous pouvez vous défendre en utilisant le Bouclier. Quand vous vous arrêtez, le Bouclier est automatiquement relevé, que vous soyez debout ou accroupi.

Les hommes de Ganon gardent d'autres objets dont vous avez besoin pour mener à bien votre quête. Mais ils ne vont certainement pas vous les offrir sans essayer de vous anéantir ! Sachez enfin que certains outils bien utiles sont en vente dans la Boutique de Morshu à Goronu.

Les Bombes - La plupart de vos ennemis tombent lorsqu'ils sont touchés par une bombe ou l'un de ses morceaux. Vous pouvez aussi les utiliser pour faire disparaître certains obstacles qui vous empêchent d'avancer. Morshu vous vendra un lot de trois bombes pour seulement 20 rubis. Une affaire à ne pas manquer !

Les Cordes - Utilisez-les pour grimper. Leurs crochets s'enfoncent dans toutes les surfaces en bois comme les branches d'arbres ou les planches, mais ils ne peuvent pas s'accrocher aux pierres. Trois paquets de cordes pour 10 rubis... c'est donné !

La Lampe à Huile - Ganon a eu l'idée démoniaque de priver de lumière certaines régions de Koridai. Si vous ne trouvez pas de lampe, il se peut que vous passiez un long moment à errer dans le noir ! Une fois la lampe obtenue, vous devrez trouver suffisamment d'huile pour qu'elle continue d'éclairer votre chemin. Heureusement que celle-ci n'est pas onéreuse : cinq rubis pour trois doses... profitez-en ! Certains prétendent qu'il existe une lampe magique qui fonctionne sans huile, mais personne ne semble savoir où elle se trouve.

Certains voyous à la solde de Ganon sont plus forts que d'autres. Votre épée ne pourra pas anéantir tous vos ennemis. Sachez cependant qu'ils ont tous un point faible. Si votre épée s'avère impuissante, essayez donc une autre arme pour voir ce qu'en pensent ces brutes !

Les Rubis et autres Pierres précieuses

Comment vous procurer les rubis que demande Morshu ? Koridai est envahi de Dairas, de Moblin, de lanceurs d'épée et autres soldats de Ganon. Anéantissez-les et ils laisseront tomber les joyaux et les objets en leur possession. Les pierres bleues valent dix rouges et les vertes cinq. Les rouges sont les rubis, la devise officielle du pays.

Pour récupérer les pierres précieuses, il vous suffit de les toucher avec votre épée avant qu'elles disparaissent. Certains objets que vous trouvez doivent être payés à chaque fois que vous les utilisez... Surveillez bien vos finances !

Le Sac Magique (B)

Grâce au Sac Magique, vous avez toujours assez de place pour garder les objets que vous trouvez. Si vous désirez, durant vos déplacements sur Koridai, en connaître le contenu, il vous suffit de vous accroupir et d'appuyer sur le Bouton 2 de la télécommande.

Vous pouvez utiliser tous les objets qui se trouvent dans la case à gauche de l'écran. L'objet utilisé apparaît en haut à droite. Les cases du milieu à droite vous indiquent le nombre de Vies (voir page 16), le nombre de rubis et la quantité d'huile que vous pouvez avoir. Elles vous montrent aussi le type d'épée et de bouclier que vous utilisez. En bas à droite sont indiqués les objets que vous portez, mais que vous ne pouvez pas encore utiliser. Vous pouvez les échanger contre d'autres que vous jugerez plus utiles.

Pour utiliser un objet, sélectionnez-le dans le Sac Magique en déplaçant le curseur dessus à l'aide du joystick. Appuyez une première fois sur le Bouton 2 de la télécommande pour fermer le Sac, puis une seconde fois lorsque vous êtes debout.

POUR VOUS DÉPLACER SUR KORIDAI

Une fois à Koridai, déplacez-vous en utilisant le joystick. Vous pouvez marcher, vous accroupir, grimper ou même avancer accroupi. Voici quelques conseils qui vous permettront de vous déplacer plus rapidement sur l'île.

Les Portes et les Couloirs

Sur Koridai, vous n'êtes jamais très loin d'une porte d'entrée ou de sortie. Pour franchir l'une d'elles, tenez-vous devant et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande. Certains passages peuvent être difficiles à trouver, d'autres sont obstrués par des rochers ou des barrières, certains peuvent même être fermés à clef. Mais sachez que là où il y a une serrure, se trouve une clef à proximité...



La Triforce

Chaque région de Koridai a deux Triforces - Une près de l'endroit où vous commencez votre quête et une cachée quelque part au fin fond de cette région. Si vous frappez une de ces Triforces avec votre épée, vous retournerez directement à la carte. Si vous pouvez trouver la deuxième de la région que vous visitez, non seulement vous pourrez retourner à la carte en la frappant, mais vous pourrez également ouvrir d'autres régions de Koridai.

Conversation

Il existe encore quelques habitants sympathiques sur Koridai. Heureusement que vous avez eu le temps de prendre avec vous votre Épée Magique ! Elle ne fait aucun mal à vos amis et peut vous aider à les faire parler... Touchez-les... et écoutez attentivement ce qu'ils ont à vous dire - cela pourrait vous aider dans votre quête... Certains pourraient même vous offrir des objets bien utiles...

LES CŒURS ET LES VIES

Votre condition physique est mesurée en Cœurs. Leur nombre est constamment indiqué dans la partie gauche de l'écran. Vous commencez la partie avec trois Cœurs (une vie), et vous pouvez en gagner d'autres. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez au moins un demi-Cœur... mais parfois plus. Trois Cœurs forment une Vie.

Lorsque vous entrez dans Koridai, vous avez trois vies pour mener à bien votre mission. Les deux premières fois que vous perdez vos Cœurs, vous pouvez reprendre la partie à partir de l'endroit où vous avez perdu le dernier. Quand vous perdez tous vos Cœurs pour la troisième fois, Gwonam vous reprend et vous ramène à la carte. Si vous entrez à nouveau dans le monde, vous devez reprendre votre quête depuis le début. En retournant à la carte, vous récupérez tous vos Cœurs. Même si vous perdez votre troisième vie, vous pouvez garder tous les objets et les rubis que vous avez pu ramasser auparavant.

SAUVER ET CHARGER UNE PARTIE

Lorsque vous aurez bien avancé, vous voudrez sans doute enregistrer votre partie. Pour cela, revenez à la carte et faites apparaître le Menu du Monde Du-Dessus en appuyant sur le Bouton 2 de la télécommande. Sélectionnez SAUVER LE JEU, puis choisissez un nom (Jeu 1, Jeu 2 ou Jeu 3) et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande. Rappelez-vous du numéro que vous attribuez à votre partie. Si vous enregistrez une autre partie sous le même nom, la première sera effacée.

Si vous désirez reprendre une partie déjà enregistrée, sélectionnez CHARGER LE JEU dans le Menu du Monde Du-Dessus, choisissez celle que vous voulez ouvrir et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande.

Attention : Si vous êtes en train de jouer lorsque vous chargez une nouvelle partie, la partie en cours sera effacée si vous n'avez pas pris soin de tout d'abord l'enregistrer. N'oubliez surtout pas d'enregistrer votre partie en cours avant d'en charger une nouvelle... si vous désirez conserver votre progression.

Nous vous conseillons d'enregistrer fréquemment votre partie.

INFORMATION DE DERNIERE MINUTE

ZELDA EST PORTÉE DISPARUE !

Selon la rumeur, Zelda a disparu du palais durant votre voyage vers Koridai ! Est-ce Ganon qui a utilisé ses pouvoirs magiques pour la kidnapper ? Vous feriez mieux de passer à l'action ! Votre but désormais est de trouver Ganon, libérer Zelda et devenir ainsi le héros de Koridai !

MEMENTO
Principales commandes

POUR :	FAITES CECI :
Frapper ou tirer avec votre épée	Appuyez sur le Bouton 1 de la télécommande
S'accroupir	Déplacez le joystick ou le trackball vers le bas
Ouvrir ou fermer le Sac Magique	Accroupissez-vous et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande
Franchir une porte ou un couloir	Tenez-vous devant et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande
Utiliser un objet	Choisissez-le dans le Sac Magique, tenez-vous debout et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande
Commencer, enregistrer, charger ou quitter une partie	Allez à la carte et appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande

Spielanleitung

Deine Suche

Koridai ist in die Hände von Ganon und seinen üblen Gesellen gefallen! Die friedlichen Inselbewohner werden zu blutrünstigen Kriegern. Auf Gwonans fliegendem Teppich unterwegs nach Koridai, hast Du nur den einen Gedanken: Finde Ganon und vernichte ihn. Sorge für Frieden und befreie die Bewohner Koridais!

Um Deine Reise zu beginnen, drücke Taste II, wenn Du die Landkarte der Insel siehst. Daraufhin erscheint die Hauptauswahl. Von hier aus kannst Du entweder ein Spiel starten, ein laufendes Spiel sichern, ein älteres Spiel laden, ein Spiel beenden oder Hilfe beanspruchen.

Wähle ein Gebiet, das Du erforschen möchtest (A)

Gwonam setzt Dich irgendwo auf Koridai ab. Wohin möchtest Du gerne? Wenn Du Deine Suche beginnst, liegen drei Gebiete offen vor Dir: Nortinka, Goronu und die Krater-Bucht.

Teile Gwonam mit, wo Du anfangen möchtest, indem Du den Triforce auf eines der drei offenen Gebiete bewegst und Taste I drückst. Sobald Du das getan hast, findest Du Dich auf der Insel wieder und kannst mit Deinen Nachforschungen beginnen.

Stelle Deine Ausrüstung zusammen

Beim Verlassen des Schlosses hattest Du kaum Zeit zum Packen, folglich beginnt Deine Suche nur mit dem Notwendigsten.

Schwert - Indem Du Taste I drückst, kannst Du Deine Feinde angreifen. Gerüchten zufolge sind in Koridai sogar Möglichkeiten versteckt, mit deren Hilfe Dein Schwert tödliche Energieladungen aussenden kann.

Schild -.Im Falle eines Angriffs kannst Du ein Schild zu Deiner Verteidigung benutzen. Sobald Du Dich nicht mehr bewegst, bist Du automatisch im Stand und in der Hocke durch den Schild geschützt.

Ganons Gefolgsleute bewachen allerlei Dinge, die Du noch für eine erfolgreiche Suche benötigst. Aber Du kannst darauf wetten, daß sie diese Dinge nicht ohne einen anständigen Kampf rausrücken werden. Einige nützliche Werkzeuge sind in Morshus Laden in Goronu erhältlich. Allerdings nur gegen Bezahlung.

Bomben - In der Regel werden Deine Feinde ausgelöscht, wenn sie von einer Bombe oder Bombensplittern getroffen werden. Außerdem sind die Bomben auch bestens dafür geeignet, diverse Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Morshu überläßt Dir drei Bomben für den Preis von 20 Rubinen.

Seile - Die Seile kannst Du gut zum Klettern gebrauchen. Ihre Haken greifen in allen Holzoberflächen wie Ästen und Brettern, aber kaum bei steinernem Grund. Drei Packungen Seile kannst Du für 10 Rubine im Laden erstehen.

Lampenöl - Das Übel von Ganon hat viele Gebiete Koridais verdunkelt. Wenn Du keine Lampe findest, wirst Du genötigt sein, während eines Großteils Deiner Suche im Dunkeln umherzuirren. Und sobald Du eine Lampe hast, brauchst Du noch ausreichenden Vorrat an Öl, um sie am Brennen zu halten. Bei einem Preis von 5 Rubinen für drei Portionen ist Lampenöl relativ preiswert. Die Einwohner erzählen sich von einer Wunderlampe, die auch ohne Öl leuchtet, aber niemand scheint zu wissen, wo sie versteckt ist.

Die Gefolgsleute Ganons sind verschiedenster Statur, so daß Dein Schwert nicht alle gleichermaßen verletzen kann, aber jeder besitzt ein gewisses Maß an Unverwundbarkeit. Sobald Du merkst, daß Du diesen Rohlingen mit Deinem Schwert keinen Schaden zufügen kannst, benutze einfach die anderen Hilfsmittel, die Dir zur Verfügung stehen.

Rubine

Wie kommst Du an die Rubine, die Du als Zahlungsmittel benötigst? Koridai wimmelt nur so von Dairas, Moblins Speerwerfen und anderen Soldaten Ganons. Vernichte sie und sie werden einige Rubine oder andere Hilfsmittel ausspucken, die sie gerade bei sich tragen.

Blaue Rubine haben den 10fachen Wert, grüne den 5fachen und rote Rubine zählen einfach. Wenn Du die Edelsteine aufsammeln willst, mußt Du schnell mit dem Schwert darauf schlagen, bevor sie verschwinden. Es gibt Hilfsmittel bei deren Einsatz Rubine verbraucht werden. Sei deshalb wachsam und paß gut auf Deine Finanzen auf.

Der magische Beutel (B)

Im magischen Beutel wird immer ausreichend Platz für Deine gesamte Ausrüstung sein. Wenn Du auf Deinem Weg mal überprüfen möchtest, was sich gerade alles im Beutel befindet, gehe in die Hocke und drücke Taste II.

Du kannst alle Utensilien benutzen, die Dir in dem Feld auf der linken Bildschirmhälfte angezeigt werden. Die Bezeichnung des Gegenstandes, der gerade aktiv ist, siehst Du im oberen rechten Bildschirmbereich. Die mittleren Felder der rechten Seite zeigen Dir die Anzahl Deiner Lebensherzen (siehe Seite 25), die Anzahl der Rubine, die Du bei Dir trägst, die Menge an Lampenöl, die Dir verbleibt, und welche Schwerter und Schilde Du gerade benutzt. Rechts unten sind alle Dinge angezeigt, die Du zwar dabei hast, aber noch nicht benutzen kannst. Vielleicht kannst Du diese gelegentlich gegen nützliche Hilfsmittel eintauschen.

Um ein Hilfsmittel zu benutzen, markiere es im magischen Beutel mit dem Steuerelement und drücke Taste II. Um den Beutel zu schließen, drücke Taste II.

Fortbewegung auf Koridai

Sobald Du Dich auf der Insel befindest, kannst Du das Steuerelement zur Fortbewegung benutzen. Damit bist Du in der Lage zu gehen, zu klettern, in die Hocke zu gehen oder Dich im Entengang vorwärts zu bewegen. Und hier noch einige Tips, die es Dir erleichtern werden, über die Insel zu spurten.

Türen und Durchgänge

In Koridai ist man nie allzu weit von einem Eingang oder Ausgang entfernt. Um einen Durchgang zu passieren, stelle Dich direkt davor und drücke Taste II. Manche Durchgänge sind schwer zu finden, andere sind durch herabgestürzte Felsen oder andere Barrieren blockiert und wieder andere sind einfach abgeschlossen. Aber zu jedem Schloß existiert auch ein Schlüssel.



Triforce

In jedem Gebiet von Koridai gibt es zwei Triforce-Symbole - einen in der Nähe des Ausgangspunktes und einen, der tief im Inneren verborgen ist. Jede Berührung des Triforce mit dem Schwert bringt Dich sofort zurück zur Landkarte. Und sobald Du den zweiten Triforce, egal in welchem Gebiet, gefunden hast, wird Dich die Berührung nicht nur zur Landkarte zurückbringen, sondern kann Dir noch zusätzliche Gebiete von Gamelon eröffnen.

Gespräche

Immerhin gibt es auch eine Handvoll freundlicher Einwohner auf Koridai. Glücklicherweise hattest Du noch Gelegenheit, Dein Zauberschwert mitzunehmen. Dieses Schwert, das nie eine Dir freundlich gesonnene Person verletzt, wird mit den Personen, die damit berührt werden, ein Gespräch in Gang bringen. Paß genau auf, was diese Dir mitzuteilen haben - es könnte für Deine weitere Suche von Vorteil sein. Einige geben Dir sogar noch nützliche Hilfsmittel mit.

Lebensherzen

Deine Gesundheit bemißt sich nach der Anzahl der Lebensherzen, die Du gerade besitzt. Diese werden oben links im Bildschirm angezeigt. Obwohl Du zu Beginn des Spiels lediglich drei davon hast, gibt es Wege, weitere zu erlangen. Bei jeder Verletzung, die Dir zugefügt wird, verlierst Du mindestens ein halbes Herz.

Betrittst Du ein Gebiet in Koridai, stehen Dir drei Leben zur Verfügung. Du hast die Möglichkeit, zweimal Deine gesamten Herzen zu verlieren. Jedesmal kannst Du in der Nähe der Stelle Deines Todes fortfahren zu spielen. Verlierst Du Deine Herzen ein drittes Mal, wird Dich Gwonam abholen und zur Landkarte zurückbringen. Beim erneuten mußt Du von vorne anfangen. Die Rückkehr zur Landkarte erneuert Deine Lebensherzen und bringt Dir alle verlorenen Leben zurück. Sogar beim Verlust Deines dritten Lebens kannst Du die Hilfsmittel und Rubine behalten, die Du in diesem Gebiet erworben hast.

Spiele sichern und laden

Möglicherweise willst Du ein Spiel sichern, nachdem Du mit Deiner Suche schon fortgeschritten bist. Um das zu erreichen, gehe zurück zur Landkarte und lasse Dir die Hauptauswahl anzeigen, indem Du die Taste II Deines Eingabegerätes drückst. Wähle SPIEL SICHERN und sichere unter einem der drei verfügbaren Namen: Spiel 1, Spiel 2 oder Spiel 3. Merke Dir die Spielnummer. Wenn Du ein anderes Spiel unter der gleichen Nummer sicherst, geht das vorher gesicherte verloren.

Wenn Du eines der gespeicherten Spiele wieder aufnehmen möchtest, wähle SPIEL LADEN aus der Hauptauswahl und suche Dir das entsprechende Spiel aus. Willst du mitten im Spiel ein anderes laden, mußt Du das laufende unbedingt sichern, andernfalls geht Dein Spielstand verloren.

Ein kleiner Tip am Rande: Es kann nie schaden, ein Spiel regelmäßig zu sichern.

Kurznachrichten!

Zelda wird vermißt!

Gerüchte werden laut, denen zufolge Zelda aus dem Palast verschwunden ist, während Du Dich gerade auf dem Weg nach Koridai befunden hast. Ist es möglich, daß Ganon sie mit seinen magischen Kräften verschleppt hat? Mach Dich an die Arbeit. Finde Ganon, befreie Zelda und werde zum Helden von Koridai!

Kurzübersicht

Um mit dem Schwert zu schlagen oder zu schießen:	Drücke Taste I.
Um in die Hocke zu gehen:	Bewege das Steuersymbol Deines Eingabegerätes nach unten.
Um den magischen Beutel zu öffnen oder zu schließen:	Gehe in die Hocke und drücke Taste II.
Um eine Tür oder einen Durchgang zu passieren:	Stelle Dich direkt davor und drücke Taste II.
Um ein Werkzeug zu benutzen:	Markiere es im Zauberbeutel und drücke im Stehen Taste II.
Um das Spiel zu starten, zu laden, zu sichern oder zu beenden:	Gehe zur Landkarte und drücke Taste II.

Hoe ga je te werk op jouw speurtocht?

Koridai is in handen gevallen van Ganon en zijn boosaardige vrienden! De vriendelijke eilandbewoners zijn veranderd in bloeddorstige krijgers. Als je op Gwonams vliegend tapijt naar Koridai snelt, heb je maar één gedachte: zoek Ganon en versla hem! Herstel de vrede en bevrijd de inwoners van Koridai!

Je begint de reis door Actieknop Twee op je afstandsbediening in te drukken zodra je de kaart van het eiland voor ogen krijgt. Daarmee maak je het Bovenwereld Menu zichtbaar. Vanuit hier kan je kiezen of je: een spel wilt beginnen, een spel wilt bewaren waarmee je bezig bent, een oud spel wilt laden, ermee wilt ophouden, of dat je Link om hulp wilt vragen.

Kies een gebied dat je wilt ontdekken (A)

Gwonam staat op het punt je ergens in Koridai af te zetten. Waar zou je heen willen gaan? Als je begint met je speurtocht heb je de keus uit drie gebieden: Nortinka, Goronu en de Kraterholte.

Je laat Gwonam weten waar je wilt beginnen door de cursor op één van de drie gebieden te zetten en op Actieknop Een te drukken. Zodra je dit hebt gedaan bevind je je in dit gebied en kan je beginnen aan je speurtocht.

De uitrusting

Veel tijd had je niet om het een en ander in te pakken toen je moest vertrekken van het kasteel, dus je kon maar het hoognodige meenemen op je speurtocht.

Het zwaard Je valt aan door Actieknop Een in te drukken en zo je vijand te verslaan. Men beweert dat ergens in Koridai een manier is om met je zwaard dodelijke vuurstoten uit te delen.

Het schild Als de vijand met een wapen op je af komt kan je het schild gebruiken om hem af te weren. Als je stil staat of hurkt, gaat je schild vanzelf omhoog.

Ganons slaven bewaken nog andere items die je nodig hebt op jouw speurtocht, maar je kan ervan op aan dat ze die niet zonder slag of stoot aan jou zullen afstaan. In Morshu's winkel in Goronu tref je gereedschap aan dat je hierbij van dienst kan zijn, maar daar moet je wel voor betalen.

Bommen Meestal wordt de vijand geveld door een bom of delen ervan. Bommen kunnen ook worden gebruikt om obstakels uit de weg te ruimen. Morshu heeft een pakket van twintig bommen voor drie robijnen in de aanbieding.

Touwen Die gebruik je natuurlijk om te klimmen. De haken die eraan zitten klauwen zich vast in alles wat van hout is, zoals boomstammen en vloeren, maar op steen hebben ze meestal geen houvast. Voor tien robijnen heb je drie stukken touw.

Lampolie Het kwaad van Ganon heeft veel stukken van Koridai verduisterd. Tenzij je een lamp vindt, breng je het grootste deel van je speurtocht in het donker lopend door. Als je een lamp gebruikt heb je ook voldoende olie nodig om hem te laten branden. Vijf robijnen voor drie lampvullingen is niet teveel gevraagd. Sommige inboorlingen hebben het over een toverlantaren die brandt zonder olie, maar niemand schijnt te weten waar je die kan vinden.

Sommige van Ganons handlangers zijn sterker dan de anderen. Jouw zwaard werkt niet op al jouw vijanden, maar ergens zijn ze allemaal kwetsbaar. Als je ze niet met je zwaard kan uitschakelen, ga die bruten dan te lijf met elk item je dat je maar hebt.

Robijnen

Hoe kom je aan de robijnen die Morshu wil hebben? Koridai barst van de Dairas, Moblin Speerwerpers en andere soldaten van Ganon. Als je ze uitschakelt laten ze alle robijnen of items die ze bij zich hebben vallen.

Blauwe robijnen zijn tien waard, groene vijf, en de rode robijnen hebben een waarde van één. Om deze edelstenen op te rapen moet je ze met je zwaard aanraken voor ze verdwijnen. Sommig gereedschap dat je vindt vereist elke keer dat je het gebruikt robijnen, dus hou je financiën in de gaten!

De toverbuidel (B)

In de Toverbuidel kan je alles kwijt wat je maar nodig hebt. Als je rondloopt op Koridai en even wilt zien wat er op dat moment in de buidel zit, ga je hurken en druk je op Actieknop Twee.

Elk van de items die je op het document links op het scherm ziet kan je gebruiken. De naam van het item dat gereed is om te gebruiken staat rechtsboven. Verder zie je rechts het maximum aantal Levensharten (zie bladzijde 34) dat je op dat moment bezit, het aantal robijnen dat je bij je hebt, de hoeveelheid lampolie die je nog hebt, en het soort zwaard en schild dat je gebruikt. In het gedeelte rechtsonder zie je de items die je bij je hebt maar die je nog niet kan gebruiken. Wel is het mogelijk die items in te ruilen voor gereedschap.

Om een item te gebruiken, kies je dat uit op het Toverbuidel-venster met behulp van de joystick, je drukt op Actieknop Twee om de buidel dicht te maken, en vervolgens druk je weer op Actieknop Twee terwijl je rechtop staat.

Hoe verken je Koridai?

Eenmaal op de begane grond, gebruik je de joystick om je te verplaatsen. Daarmee kan je lopen, kruipen, klimmen en zelfs schuifelen. Misschien kan je je met de volgende tips wat sneller over het eiland verplaatsen.

Deuren en poorten In Koridai zit je altijd dicht bij een ingang of een uitgang. Als je door een deur wilt ga je ervoor staan en druk je op Actieknop Twee. Sommige deuren zijn moeilijk te vinden en andere zijn geblokkeerd door neergestorte stenen, en weer andere blijken te zijn gesloten. Maar als ergens een slot is, is er meestal ook een sleutel in de buurt.



De Triforce Elk van de gebieden van Koridai heeft twee Triforces: één dichtbij het punt vanwaar je begint, en één die ergens diep verborgen ligt. Als je een Triforce aanraakt met je zwaard kom je weer op de kaart terecht. Als je in elk gebied de tweede Triforce weet te vinden en die aanraakt, keer je niet alleen terug op de kaart, maar kunnen er ook andere gebieden van Koridai voor je geopend worden.

Communicatie Er bestaan nog steeds enkele vriendelijke inwoners van Koridai. Gelukkig had je nog net tijd genoeg om je Superzwaard in te pakken. Je vrienden raken er niet door gewond. Als je met dit zwaard goedgezinde mensen aanraakt krijg je ze daarmee aan de praat. Luister goed naar wat ze zeggen: het kan je helpen op je speurtocht. En van sommigen krijg je zelfs nuttig gereedschap.

Levensharten

Je gezondheid wordt gemeten in levensharten. Het aantal levensharten dat je momenteel bezit zie je staan in de linker bovenhoek van het scherm als je over het eiland rondloopt. Hoewel je het spel begint met drie harten zijn er manieren om aan meer te komen. Elke keer dat je gewond raakt, verlies je op z'n minst de helft van een hart.

Als je een gebied van Koridai binnenkomt heb je drie levens om het tot een goed einde te brengen. De eerste twee keer dat je al je levensharten kwijtraakt word je voor de keus gesteld of je door wilt gaan vanaf het punt waar je jouw laatste hart bent kwijtgeraakt. Als je de derde keer al je harten bent verloren neemt Gwonam je mee en zet je weer terug op de kaart. Als je weer terugkomt in het gebied moet je weer van voren af aan beginnen.

Als je tergukeert naar de kaart worden al je levensharten weer hernieuwd en worden verloren gegane levens weer opgewekt. Zelfs als je jouw derde leven verliest heb je nog steeds een paar items of robijnen die je in het gebied hebt opgepikt.

Bewaren en laden van de spelletjes

Als je een eindje op weg bent met je speurtocht vind je het misschien handig om jouw spel te bewaren. Dat gaat als volgt: ga terug naar de kaart en roep het Bovenwereld Menu op door op Actieknop Twee te drukken. Kies Save Game en bewaar het door uit de drie volgende namen te kiezen: Game One, Game Two, of Game Three. Onthoud de naam die je hebt gegeven aan het spel dat je hebt bewaard. Als je een ander spel hebt bewaard onder dezelfde naam gaat het eerste spel dat je onder die naam hebt bewaard verloren.

Als je verder wilt gaan met een oud spel ga je naar Load Game in het Bovenwereld Menu en kies je het spel dat je wilt laden. Als je een spel wilt laden terwijl je al bezig bent met een spel gaat alles wat je hierin hebt gedaan verloren, dus zorg ervoor dat je je spel bewaart voordat je aan een nieuw spel begint.

Voor alle veiligheid kan het geen kwaad van tijd tot tijd je spel te bewaren.

EXTRA NIEUWS!

ZELDA WORDT VERMIST!

Er doen geruchten de ronde dat tijdens jouw reis naar Koridai Zelda uit het paleis is verdwenen. Zou Ganon misschien zijn toverkracht hebben aangewend om haar te ontvoeren? Als ik jou was zou ik maar aan het werk gaan. Zoek Ganon, red Zelda, dan word je de held van Koridai!

KORT OVERZICHT

Om:	Doe je dit:
Met je zwaard te slaan of te vuren	Druk op Actieknop Een
Te hurken	Duw de joystick of rollercontroller naar beneden
De toverbuidel open of dicht te maken	Hurk neer en druk op Actie knop Twee
Door een deur of poort te gaan	Ga ervoor staan en druk op Actieknop Twee
Een item te gebruiken	Kies dit uit de toverbuidel, ga weer staan en druk op Actieknop Twee
Te beginnen, bewaren, laden of eindigen van/met een spel	Ga naar de kaart en druk op Actieknop Twee



Le Compact Disque Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension: l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-I, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales:

- **Déplacement du curseur**
  Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actifs affichés à l'écran.

- **Bouton d'action 1**
  Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.

- **Bouton d'action 2**
  Repéré par deux points • •, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-I. Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-I.

Le rangement et la manipulation du CD-I nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-I si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défault de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.



Mit dem Compact Disc – Interactive System erhält Ihr Fernseher eine völlig neue Dimension: Interaktive Programme mit digitalem Video und hochwertiger Klangwiedergabe erfüllen alle Erwartungen, die Sie an ein innovatives Multimedia- System knüpfen. Um Ihnen den Umgang mit den Titeln so angenehm wie möglich zu gestalten, haben wir die Bedienung aller Funktionen in nur drei Eingabeelementen zusammengefaßt. Für die Nutzung der Programme stehen Ihnen verschiedene Eingabegeräte - wie z.B. die CD-I Fernbedienung - zur Verfügung. Sie ermöglichen Ihnen über den Programmstart hinaus eine aktive Beeinflussung und Steuerung des Programmablaufs. Die drei wichtigsten Eingabeelemente der CD-I Fernbedienung werden im folgenden beschrieben. Fallweise enthalten die Eingabegeräte weitere Tasten zur Steuerung der Musikwiedergabe und zur Regelung des Fernsehbildschirms.

Bewegung des Steuersymbols:

Das Steuersymbol (je nach Titel ein Pfeil, ein Stern o.ä.) bewegen Sie über den Bildschirm, indem Sie den Joystick, die Steuerkugel oder ein anderes entsprechendes Eingabeelement Ihrer Fernbedienung betätigen. Führen Sie das Steuersymbol auf das gewünschte Programmfeld. Dieses wird daraufhin graphisch hervorgehoben und kann nun aktiviert werden.

Eingabe:

Mit Druck auf eine mit "I" (oder auch "•") können Sie das ausgewählte Programmfeld starten. Eine mit "II" (oder auch "• •") bezeichnete Taste aktiviert, je nach Programm, eine zuzusätzliche Funktion. In zahlreichen Titeln (z.B. bei den meisten Kindertiteln) lösen beide Eingabetasten die gleiche Funktion aus.

Bitte beachten Sie, daß sich die Funktionen der Eingabetasten von Titel zu Titel ändern können. In den meisten CD-I Titeln finden Sie eine "Hilfe"-Funktion, die Ihnen nähere Hinweise zur Benutzung des jeweiligen Programms liefert. Weitere Informationen zur Fernbedienung (z.B. über die Wiedergabe von Audio-CD) entnehmen Sie bitte der Gebrauchsanweisung Ihres CD-I Players. Bei Lagerung und Gebrauch sollten Sie mit Ihren CD-I Platten genauso vorsichtig umgehen wie mit Ihren herkömmlichen Compact Discs. Solange Sie Ihre Platten nur am Rand anfassen und sie nach dem Abspielen jeweils sofort wieder in ihre Hüllen zurücklegen, ist keine besondere Reinigung erforderlich.
Sollte eine CD-I Platte bei der Wiedergabe Probleme bereiten, nehmen Sie sie bitte aus dem CD-I Player heraus und reinigen Sie sie - von innen nach außen - mit einem sauberen, weichen und trockenen Tuch. Achten Sie bitte darauf, daß Ihre Platten nie mit einem Lösungsmittel in Berührung kommen.



Het Compact Disc Interactive System opent nieuwe perspectieven voor het medium televisie: interactieve programmering met behulp van digitale video en de superieure geluidsweergave die het luisterend publiek heeft leren kennen en waarderen van de Compact Disc. Bij het gebruik van CD-I discs krijgt de kijker een afstandsbediening tot zijn beschikking met drie hoofdfuncties:

- **Cursorverplaatsing** Maakt het de kijker mogelijk op bepaalde momenten de cursor ergens op het scherm te positioneren om zo een programma-activeit te selecteren, of om op een andere wijze een actieve zone of object op het scherm te selecteren.
- **Actietoets Een** Herkenbaar aan één stip •. Deze toets dient om een bepaalde, door de cursor geselecteerde programma-activiteit te starten.
- **Actietoets Twee** Herkenbaar aan twee stippen ••. Met deze toets kunnen óf dezelfde functies als voor Toets Een bediend worden óf andere, aanvullende functies.

In de handleiding van uw CD-I-speler kunt u zien waar de cursorbesturings- en actietoetsen zich op uw afstandsbediening bevinden. Opmerking: functies kunnen variëren al naar gelang de titel die afgespeeld wordt. Voor meer informatie kunt u desgewenst speciale, op de meeste CD-I-titels voorhanden, "Help"-programma's selecteren.

Bij het bewaren van en het omgaan met uw CD-I programma dient u dezelfde zorg aan de dag te leggen als bij de conventionele Compact Discs. Er is verder geen reiniging noodzakelijk als de Compact Disc steeds bij de rand wordt vastgehouden en direct na het afspelen wordt teruggedaan in het doosje. Mocht uw CD-I disc vervorming of afspeelproblemen vertonen, haal hem dan uit de speler en veeg hem af met een schone en pluisvrije, zachte, droge doek, altijd in een rechte lijn van het midden naar de rand. Gebruik nooit een oplosmiddel of een agressief reinigingsmiddel voor uw disc.

CD-I Infonummer:
Nederland: 06-8406
België : 02-7380404

Philips Interactive Media Benelux B.V.
Gebouw VB-9
Postbus 90050
5600 PB Eindhoven
Nederland